

Herný dizajn

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Adam Melničák

Ústav informatiky, informačných systémov a softvérového inžinierstva
Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

8. november 2022

O čom to je

Ešte pre prehľadom prezentácie sa zvyčajne uvádza motivácia. Bežne sa aj tu používajú odrážky, ale tento text je naschvál uvedený bez odrážok. Niekedy môže byť potrebné uviesť aj citáty. . . Toto je len príklad slajdov. Ako urobiť dobrú prezentáciu bolo vysvetlené na prednáške.

Prehľad

Skuska Odrazok

- Skuska odrazky prvej urovne
 - Skuska odrazky druhej urovne

Prvky herneho dizajnu

Pri aplikácii gamifikácie su prvky herneho dizajnu klucom k uspechu. Ich hlavnou ulohou je navrhovať pravidla spravana sa veci v hre a potom tieto pravidla zvyčajne implementovať.

Gamifikacia

- Hry
- Herný dizajn – *vacsi pozitok*
- Bol použitý balík beamer¹

¹<http://www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>

Slajd len s obrázkom



Zvýraznenie syntaxe

- Na zvýraznenie syntaxe stačí použiť balík listings so správne nastaveným programovacím jazykom

```
int na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}  
  
int main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
    return 0;  
}
```

- Jazyk C++ je ešte zaujímavejší: je multiparadigmový²

²J.O.Coplien.Multi-ParadigmDesignforC++.Addison-Wesley,1998.

Rámiky

Text možno uviesť v rámci

- Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}  
  
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

- Výstup

13924

Zhodnotenie a ďalšia práca

- Každá prezentácia musí byť nejako uzavretá
- Ale vždy je čo robiť ďalej...